ARTDINK



A.D.2198

The year, start a war.

ZEUS

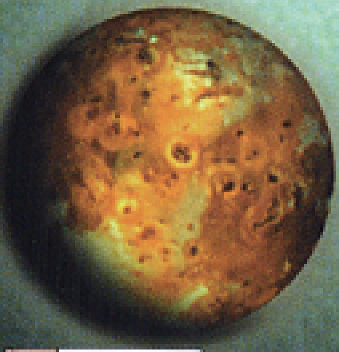
CARNAGE HEART SECOND

Dramatic SF Simulation

PlayStation

西暦2198年。

人類の資源開発は地球にとどまらず、
太陽系の惑星、衛星まで広がり、
月、火星をはじめとして、アステロイドベルトや
木星の衛星までをも版図としていた…



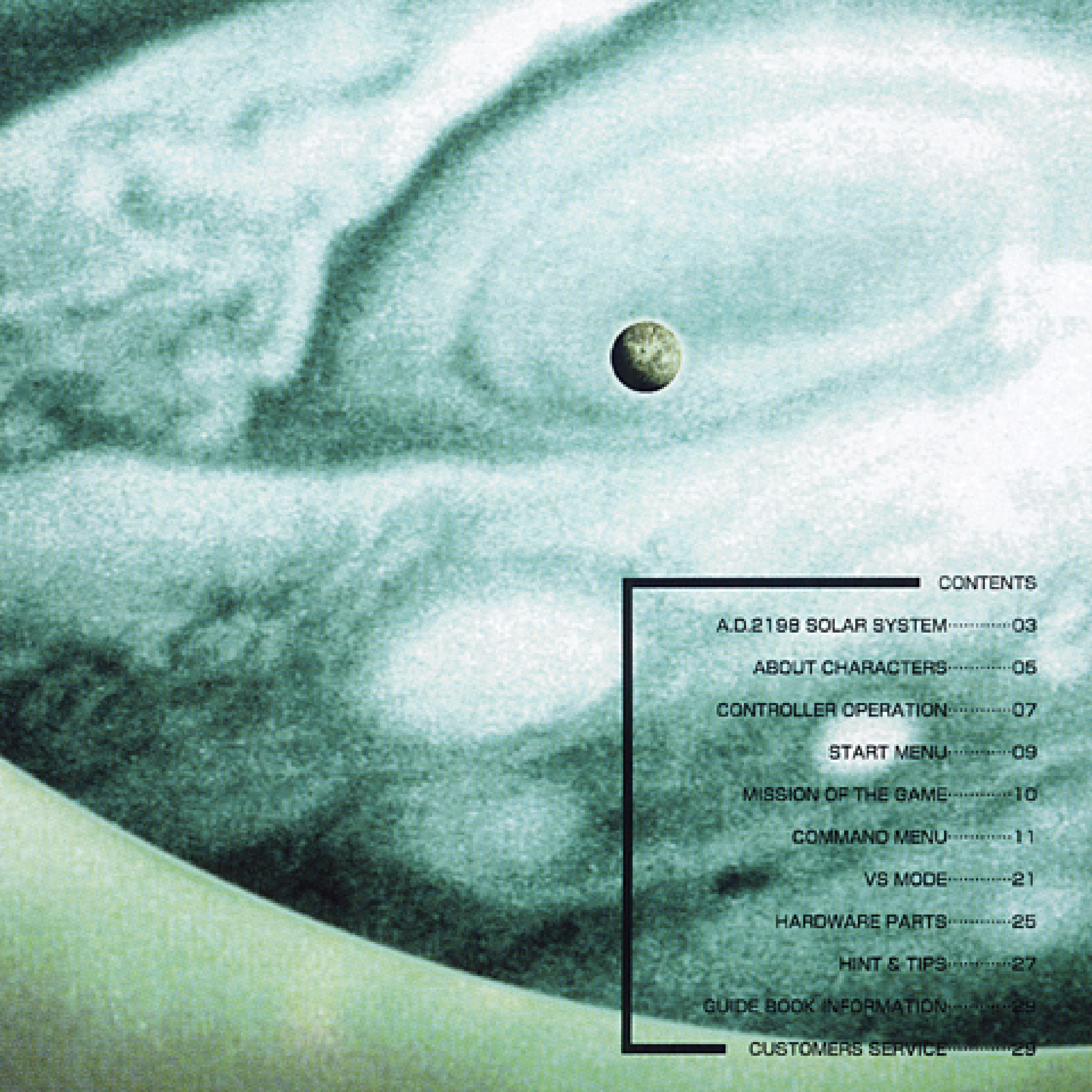
For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 7or14ブロック

アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 01666



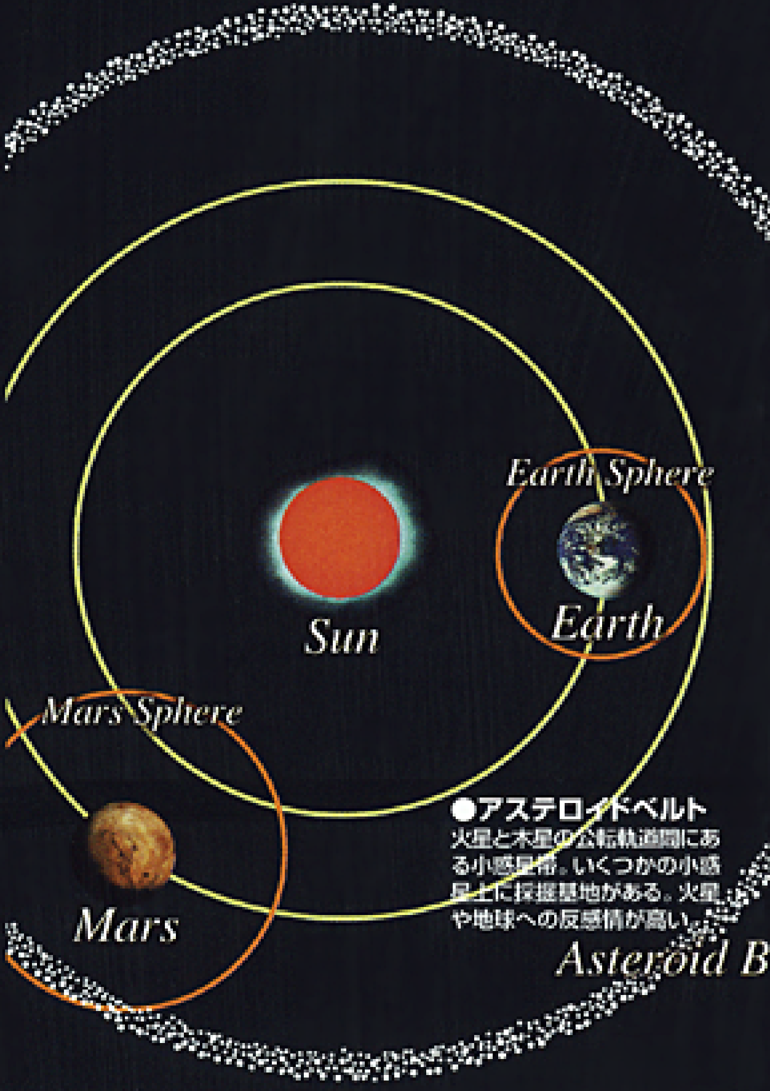
CONTENTS

A.D.2198 SOLAR SYSTE

●地球圏
地球と月で構成される範囲を呼ぶ。地球は22世紀初頭に大規模な国家間戦争があり荒廃してしまった。
月には月面ドームが築かれている。

●火星圏
21世紀中頃からテラフォーミングが施され、地球からの移民が盛んになった。現在は地球連合の一国家として独立。元地球の高官が多く住んでおり、木星圏を統治下においている。

●木星圏
太陽系の外れ、アステロイドベルトと木星の3つの衛星を含めたエリア。火星国家の統治下にあり、資源採掘の目的で移民労働者が多く生活する。



●アステロイドベルト
火星と木星の公転軌道間にある小惑星帯。いくつかの小惑星上に採掘基地がある。火星や地球への反感情が高い。



Europa

●エウロパ

3衛星の中では、最も人口が少ないが、地下資源は太陽系一豊富。ジョアン・バレンシアの出身地。

Ganymede

●ガニメデ

まだまだ発展途上の衛星。3衛星の中では比較的緑が多く、点在する都市の人口もそれほど多くはない。

Callisto

●カリスト

木星圏の第1都市があり、火星国家の統治府が置かれている。木星ではテラフォーミングが最も早く完了した。主人公マーク・グラントの出身地。



●OKE

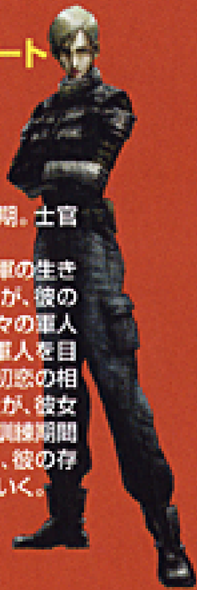
(Over Kill Engine)

OKEはもともと人間の立ち入れないような宇宙空間などでの労働作業用に開発された、ワーキングエンジン(WE)と呼ばれるロボットを軍事目的に流用した無人機動兵器である。
2164年に地球内の紛争に初めて投入され、地球連合軍の陸上主力兵器となっている。

ABOUT CHARACTERS

ABOUT CHARACTERS

登場人物紹介



Alia Stuart
アリア・スチュアート
地球圏イギリス出身

地球連合木星方面軍
カリスト駐留師団
OKEデルタ中隊所属少尉

訓練基地でのマークの同期。士官学校を主席で卒業。
父、ダリル・スチュアート将軍の生き方に反発したこともあったが、彼の真意を理解した今では、代々の軍人家系にふさわしい理想の軍人を目指している。その一方で、初恋の相手が軍隊で事故死したことが、彼女に暗い影を落としている。訓練期間中、マークの話に共感して、彼の存在を快く思うようになっていく。



Mark Grant
マーク・グラント
木星圏カリスト出身

地球連合木星方面軍
カリスト駐留師団
OKEデルタ中隊所属少尉

士官学校を優秀な成績で卒業し、無人騎兵訓練基地を経て、木星方面軍に配属される。
元軍人の父親をみて、あたりまえのように軍人になるが、殺伐とした戦いの中で、次第に故郷に対する思いと、軍人としてのギャップに葛藤しはじめる。



Reina Sakimoto
レイナ・サキモト
木星圏カリスト出身

マークの幼なじみで、士官学校以前のガールフレンド。幼さの残る、はちゃめちゃ元気な女の子。マークと遠く離れてしまった今では、いつでもそばにいてくれるクリスと付き合おうとするが…。
同級生のクリスやモンドといっしょに木星圏独立運動に参加。が、難しいことは良く分かっていない。陸軍の看護過程を卒業。



Joan Valencia

ジョアン・バレンシア

木星圏エウロパ出身

地球連合木星方面軍
カリスト駐留師団
OKEデルタ中隊所属少尉

訓練基地でのマークの同期。マークと共に木星方面軍に配属される。体格が大きいわりには、小心な面もある。「故郷、木星の未来を切り開くため」と軍に入隊。木星の人間であることを誇りに思うようなことを口にするものの、その実、辺境の地である木星圏出身であることに極度のコンプレックスがある。故郷のために役立ちたいと思っているが、何もできない自分に歯がゆさを感じている。



Lamium McGuire

ラミアム・マクガイア

地球圏アメリカ出身

地球連合緊急派遣軍
OKE師団所属少尉

訓練基地でのマークの同期。訓練後、地球連合緊急派遣軍に配属される。
神経質な性格で、他人の間違いやミスをほっておけず、すぐに指摘する。皮肉屋。自己中心的な性格。自らの努力で、ここまでのし上がってきたため、生まれながらにしてエリートと呼ばれる人間たちを嫌っている。しかし、その反面、彼らをうらやむ気持ちも強い。



Bettina Kanitz

ベッチナ・カウニッツ

木星圏カリスト出身

地球連合木星方面軍
カリスト駐留師団
OKE大隊デルタ中隊所属大尉

たたきあげの古いタイプの軍人。
主人公たちの直属の上官であり、デルタ中隊の部隊指揮をとっている。
10年前、OKEの暴走事故で、夫を失う。
新設OKE中隊の中隊長ではあるが、訓練教官もおこなっていたほど、その実力は上層部に認められている。
マークたちにとっては軍の厳しさの象徴でもある。

CONTROLLER OPERATI

コントローラ操作説明

基本操作



戦術マップ



※本ゲームではアナログコントローラの振動のみ対応しています。アナログ入力はできません。

戦闘シーン

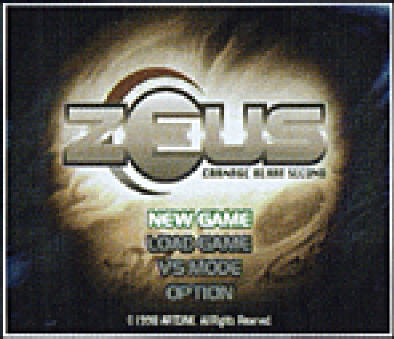


キャリア操作



※振動機能のON/OFFの切り替えは、オプションモードで変更できます。

ゲームの初め方



「ZEUS CARNAGE HEART SECOND」のディスクをプレイステーションに正しくセットして電源を入れると、自動的にオープニングデモが始まります。デモ中に⊗ボタン、またはスタートボタンを押すとデモが中断され、「ZEUS CARNAGE HEART SECOND」のスタートメニューになります。

NEW GAME 新規にゲームを始めます。
主人公の名前を入力するとゲームがスタートします。

LORD GAME セーブしたデータでゲームを始めます。

VS MODE 作成したOKE同士を戦わせる対戦モードです。（→P22）

OPTION 以下の設定を変更します。

- ・ステレオ／モノラルの切替
- ・振動機能のON／OFF
- ・会話シーンの字幕設定
- ・BGMの音量

ゲームの目的

あなたは主人公のマーク・グラントとなり、地球連合の無人騎兵訓練基地に配属されます。OKEを用いた戦術・戦闘の訓練を受けることが最初の目的です。

ゲームの流れ

訓練期間終了後、マーク達は木星方面軍に配属され、木星の衛星・エウロパに向かうことになります。突如勃発した木星圏の独立紛争を鎮圧するため、作戦指令に従って戦場に出撃していきます。あなたは設計したOKEで作戦に応じた部隊を編成し、戦い抜いていかなくてはなりません。

MISSION OF THE GAME

●地球訓練基地

ハンス教官の講習を受け、OKEを用いた戦術の基礎を学ぶ。

・ハードウェア　・ソフトウェア　・OKEの運用

木星圏へ

●木星圏・前線基地

基地内では、作戦準備のため、OKEの設計などをおこなう。

・OKEの設計……機体設計室でOKEを設計。状況・目的に合わせて様々な機体を用意する。

・部隊編成……設計したOKEをキャリアに搭載。出撃に備える。

・作戦指令……作戦指示を受けることで出撃が可能に。編成した部隊を率いて戦場に赴く。

出撃　戦場へ

●戦場

●戦術

ヘックスマップ上で指揮下のOKEを展開・移動し、仲間と共に作戦を遂行する。敵基地占領、敵のせん滅、味方基地防衛などをおこなう。

敵との接触

●戦闘



COMMAND MENU

基地内部メニュー



機体設計室　OKEの設計をおこないます。(→P12)

部隊編成　キャリアにOKEを搭載し、小隊を編成します。(→P15)

作戦会議室／作戦指示書　上官から作戦の指示を受けます。
指示を受けると「出撃」が可能になります。(→P16)

出撃　戦場に出撃し、戦術マップ上で作戦を遂行します。
作戦指示を受けないとメニューには現れません。(→P17)

自室　自室で寝ることで時間を進めたり、データのセーブ/ロードや設定の変更などをすることができます。(→P16)

機体設計室



(1)カード
機体コードとハードウェア・ソフトウェアの状態が表示されます。

(2)名称
OKEの名称です。ETCメニューで変更することができます。

(3)OKE
設計中のOKEを表示します。

(4)各種ステータス
OKEのステータスを表示します。



カード選択　OKEの設計図となるカードを選択します。20体まで設計することが可能です。

COMMAND MENU

ハードウェア OKEの機体、武器、装甲など、ハードウェアの設計をおこないます。



BODY 機体を選択します。「二脚型」「多脚型」「車両型」「飛行型」「ホバー型」の5タイプに分かれます。機体毎に最大積載量が決められていて、重量オーバーになると、出撃することができません。（重量が赤字で表示）

CPU CPUとは、OKEの頭脳となるソフトウェアを格納する場所です。処理速度の異なる3タイプがあります。高速な物ほど電磁パルスガンの影響を受けやすくなります。搭載時に以下のコマンドを使用してソフトウェアの設定もおこないます。

- ・自動 ………汎用のソフトウェアを自動的に設定します。
- ・ROM選択…所有しているROMカートリッジから選択し、装着します。
- ・EDIT………ソフトウェアライセンス4級以上を持っていないと現れません。『EVASION（回避）』『ATTACK（攻撃）』『MOVEMENT（移動）』の3つのルーチンを組み合わせてソフトウェアを設定します。
- ・自由設定 …ソフトウェアライセンス3級以上を持っていないと現れません。自分でソフトウェアを設計する場合に選択します。

WEAPON 武装を搭載します。機体によって搭載できる武装の数が異なります。

ARMOR 装甲を装備します。厚いものほど防御力は上がりますが、放熱性能が下がります。また、追加装甲を装備することで、特殊な効果を持たせることもできます。

OPTION 特殊効果を持ったオプションを装備します。機体によって1～3種類装備することができます。

PAINT 機体の塗装色および塗装パターンを変更できます。

ETC

- ・MARK……機体につけるマークを作成することができます。
- ・HELP……オンラインヘルプを表示します。
- ・GUIDE……画面下部のメッセージの表示を切り替えます。

ソフトウェア　ゲーム中にソフトウェアライセンス3級を所得すると「ソフトウェア」のコマンドが使用できるようになります。搭載するソフトウェアを自分で設計することができます。

能力テスト　設計した機体のテストをおこないます。実際の戦闘シーンと同じ状況を再現し、OKEの動作を確認することができます。



FORMATION　テストに参加するOKEを設定します。

START　能力テストを開始します。

CONDITION　テストを行う戦場と、テスト時間を設定します。

PARTNER　仲間の設計したOKEを相手にテストをおこないます。場合によっては仲間の作ったソフトをもらえるかもしれません。

ETC　以下のコマンドが実行できます。

- 機体名称変更……機体の名称を変更します。
- 機体コード変更…カードなどに表示される機体コードを変更します。
- カードコピー …他のカードの内容をコピーします。
- カード消去 ……カードの内容を消去します。

部隊編成

自分の指揮する小隊を編成する画面です。



OKEを搭載するためのキャリアを、搭載数や性能の異なる3機種の中から選択します。

CARRIER OKEを搭載するキャリアを選択します。搭載数・移動力の異なる3タイプが存在します。

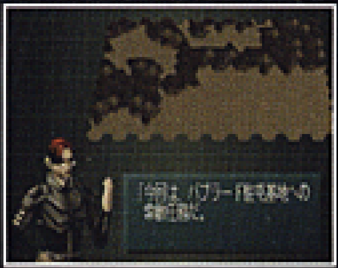
ENTER 搭載するOKEを選択します。△ボタンで搭載したOKEを削除することができます。

PAINT キャリアの塗装色を変更します。

MARK キャリアにつけるマークを作成することができます。

●VP（Value Point）とは
各種OKEのパーツには、VPという値が設定されています。これは、そのパーツの持つ価値を表しているもので、各パーツのVPの合計が、設計されたOKEのVPとなります。
プレイヤーにはVPの許容量が設定されています。プレイヤーが使用を許されている物資の量と考えればよいでしょう。部隊を編成するときは、各OKEのVPの合計が許容量を超えない範囲でOKEを使用することができます。戦果をあげることで、VPの許容量は増加していきます。

作戦会議室／作戦指示書



上官から作戦の指示を受けます。作戦指示を受けるとメインメニューに「出撃」コマンドが追加され、出撃が可能になります。指示を受けた後は「作戦指示書」となり、作戦内容を確認することができます。

自室

基地内にある自分の部屋です。ソフトウェア資格、撃墜OKE数、損害OKE数、VPを見ることができます。ここで寝ることにより、一日が終わります。また、セーブ・ロードなどもここでおこないます。

REST 自室で睡眠を取ることで一日が終わり、ゲーム中の時間が進みます。講習や作戦が終わった後は、寝ないと次の講習・作戦に進むことができません。

SAVE データのセーブをおこないます。メモリーカードを7ブロック使用します。

LOAD データのロードをおこないます。

OPTION ゲームの設定を変更します。設定内容はスタートメニューの「OPTION」と同じです。(→P09)

戦術マップモード



作戦指示を受け、「出撃」コマンドを選択すると戦術マップモードになります。戦術マップモードはターン制で進行します。

自軍のターンが始まると、まず味方の部隊が行動を開始します。味方の行動が終了した後、自分の小隊が行動可能になります。マップ上のユニット（OKE、キャリア）を移動させ、作戦目的を遂行してください。

敵基地の占領や味方基地の防衛など、作戦指令で示された勝利条件を満たすとマップクリアとなります。

メインメニュー

ACTION　マップ上にカーソルがあらわれ、ユニットを選択して移動、攻撃、修復などをおこないます。
移動可能なのは自分の小隊のユニットだけです。

LIST　味方の部隊のユニットのリストを表示します。
リストからそれぞれのユニットを選択することができます。

C.O.W　そのマップでの勝利条件を表示します。

END　味方のターンを終了します。

ETC　その他のメニューを表示します。

・SAVE………データをセーブします。

・LOAD………データをロードします。

・HELP ………オンラインヘルプを表示します。

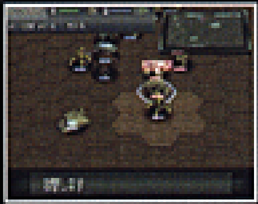
・GUIDE ……ガイドメッセージのON/OFFを切り替えます。

・SATELLITE…サテライトマップのON/OFFを切り替えます。

移動・攻撃について



自軍のユニットにカーソルを合わせ、◎ボタンを押すとユニットの移動可能範囲が表示されます。移動可能範囲内にカーソルを合わせて、◎ボタンを押すと、ユニットはそこに移動します。この時、L1 R1 ボタンで機体の向きを変更することが可能です。



移動後、カーソルを自分に合わせたまま◎ボタンで決定すると待機、隣接する敵にカーソルを合わせて◎ボタンで決定すると攻撃をおこないます。また、移動前に攻撃したいユニットを直接指定することで、移動と攻撃を一度におこなうことも可能です。攻撃が始まると戦闘シーンに切り替わり、3Dオートバトルがスタートします。



戦闘に参加するユニットは、攻撃を受けたユニットと、隣接する6ヘックスに存在するユニットの、最大7ユニットになります。

戦闘シーン

エスケープ

戦闘中、OKEがエリアの端にしばらく留まると、エスケープしたことになり、戦闘から除外されます。ユニットはそのときの状態でもといたヘックス上に留まります。なお、VSモードのバトルではこのルールは適用されません。



戦闘シーンは、3Dのオートバトルです。すべてのOKEが自動的に戦闘をおこないます。ただし、自分のキャリアが戦闘に参加したときだけは、プレーヤーがキャリアの操作をおこわなくてはなりません。
戦闘は、どちらかの軍のユニットが全滅するか、戦闘開始から120秒経過すると終了します。

キャリアの特殊コマンド



MOVE・LAUNCH

ACTIONコマンドでキャリアを選択すると、MOVE・LAUNCHが表示されます。MOVEはキャリア自身の移動を、LAUNCHは、キャリアに搭載されたOKEを発進させます。また、OKEの移動先にキャリアを指定することで、OKEをキャリアに再搭載することができます。

修理・補給

キャリアには、修理・補給の機能があります。キャリアに搭載されたOKEには、ターン毎に自動的に修理・補給がおこなわれます。また、キャリアの周囲6ヘックスにいるOKEには、補給のみがおこなわれます。

占領

作戦内容によっては、敵の基地を占領するように指示されることがあります。キャリアを敵基地に移動させることで占領することができます。OKEでは占領をすることはできません。

VS MODE



OKE同士の3Dバトルでの対戦を楽しむモードです。
ゲーム中に設計したOKEや、あらかじめ収録してあるOKEなどから
必要なものを選び、対戦をおこないます。

メインメニュー

対戦データ
対戦用のデータのセーブ、ロード、クリアをおこないます。
・セーブ……対戦データをセーブします。
※対戦データのセーブには、メモリーカードを7ブロック使用します。
本編のセーブデータとは別に7ブロック必要となるのでご注意ください。
・ロード……対戦データをロードします。
・クリア……現在の対戦データを消去します。

機体設計室
対戦用にOKEの設計をおこないます。
本編の機体設計室と同様です。(→P12)

機体搬入
バトルで使用する機体の搬入をおこないます。
・シナリオデータ…本編のセーブデータから機体を搬入します。
・対戦データ……メモリーカード上の対戦データから機体を搬入します。
・ライブラリ………ゲーム内にあらかじめ登録してある機体を搬入します。

チーム編成
バトルに出場するチームの編成をおこないます。
・チーム名変更…チームの名称を変更します。
・機体選択………チームに登録する機体を選択します。
機体を選択したい場所を選び、◎ボタンを押すとカードが表示されます。カードから登録したい機体を選択し、◎ボタンで決定します。1チームには最大3機までの機体を登録することができます。
・チーム消去……編成済みのチームをクリアします。



VS MODE

バトル　各種バトルおよび機体評価をおこないます。

トーナメント戦　チーム同士のトーナメント戦です。最大16チームが参加できます。

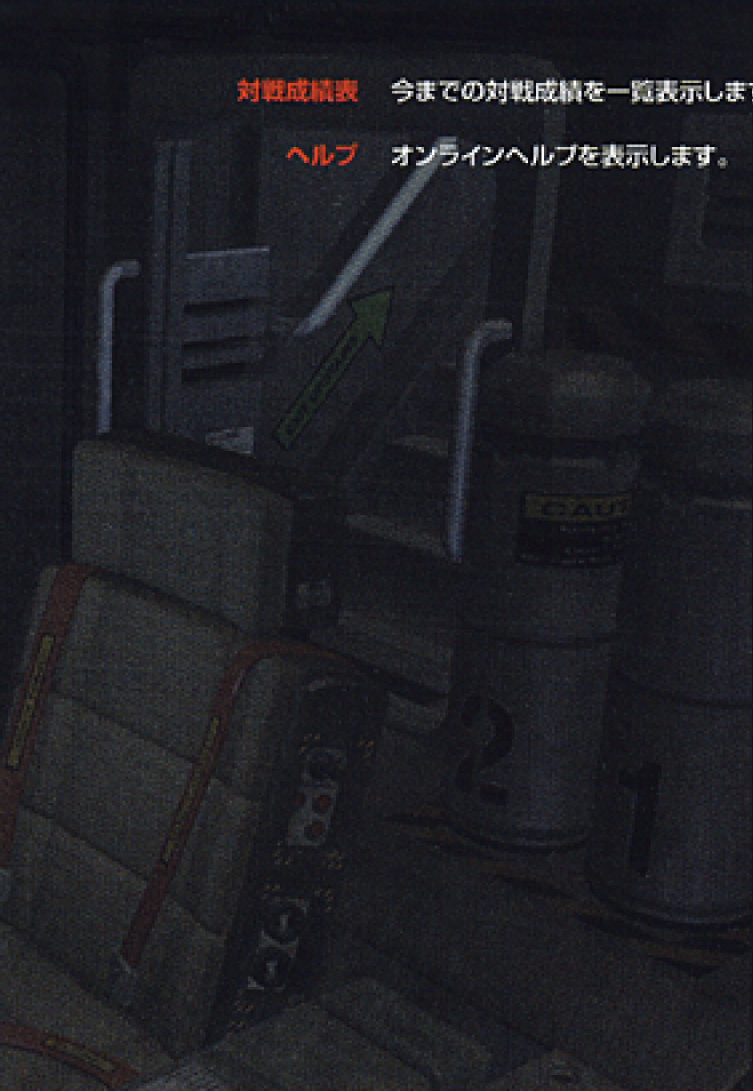


リーグ戦　チーム同士のリーグ戦です。最大16チームが参加できます。



対戦ライブラリ　ゲーム内にあらかじめ登録してあるチームとの対戦をおこないます。

機体評価　チームおよび単機体を総合的に評価します。



対戦成績表　今までの対戦成績を一覧表示します。

ヘルプ　オンラインヘルプを表示します。

HARDWARE PARTS

ハードウェアパーツには、様々な特性があります。
OKEを設計する時、これらの特性をよく考えて設計することが必要です。

武装

アサルトガン	基本的な武装。飛距離・威力ともに平均的。
荷電粒子ビームガン	射程は無限で速度も速いが、機体の熱上昇も激しい。
ショットガン	広範囲に弾丸をばらまく。一発の威力は低く、射程も短い。
拡散弾	発射後一定時間で破裂し、子弾をばらまく。
カノン砲	高速で威力は高い。一部の機体のみ搭載可能。
電磁パルスガン	威力は小さいが、CPUの動作を一時的に停止することができる。
ハンドグレネード	手投げ弾。敵や地面などに当たると爆発。
ロケット	発射後一定時間後に炸裂する。
対地雷ロケット	発射後一定距離で炸裂し、地雷を除去。
対機雷ロケット	発射後一定距離で炸裂し、機雷を除去。
ミサイル	敵に向かって誘導される。
投下爆弾	飛行型が爆撃に使用する。
レーダー妨害粒子弾	レーダーの効果範囲を狭める。
チャフ&フレアロケット弾	ミサイルの誘導を混乱させる。
ソニックディスチャージャー	衝撃波で周囲の弾を破壊する。
対空・対地機雷	発射後浮遊し、近くの敵を攻撃。
対空・対地地雷	発射後地面に落ち、近くの敵を攻撃。

装甲

装甲 20mm～150mmまで、10種類が存在。厚くなるほど放熱効果が下がる。

追加装甲 表面の属性を変えることで、特定の武器に対する耐性が上がり、ダメージを軽減する。

CPU

「低速」「中速」「高速」の3タイプ。処理速度が高いほど電磁パルス攻撃に弱い。

オプション

自爆装置・追加燃料タンク以外は各種の効果を持った特殊なパーツ。燃料を消費する。

誘導妨害装置 数秒間ミサイルの誘導を妨害する。熱量が増加してしまう。

機体修復装置 数秒間ダメージを修復する。

機体冷却装置 数秒間機体温度を下げる。

自爆装置 使用すると数秒後に自爆し、周囲のユニットにダメージを与える。

追加燃料タンク 一定量の燃料を補充する。

加速装置 数秒間機体の動作速度を速くする。

OKE設計のヒント

各OKEの特徴をつかめ

OKEは機体ごとに、格闘に強い、防御力が高い、などの特徴があります。その機体にあった使い方を見つけてください。

武装の使い方を見極めろ

各種の武装は様々な特性を持った、いくつかのタイプにわかれています。また、同じタイプの武器でも、有効射程や動きが異なるものが存在します。それぞれの武装の特徴を考慮して、機体に搭載しましょう。

重量オーバーに注意せよ

OKEのBODYは、機体ごとに最大積載量が決められています。この数値を超えて武装を搭載することもできますが（重量表示が黄色くなる）、その場合戦闘シーンでの移動速度が低下してしまいます。また、限界の重量をかなりオーバーしていると、重量表示が赤くなります。この状態では出撃することはできませんので、武装を減らさなくてはなりません。

ライセンスを取得せよ

通常、ゲームを進めていく上では特に取る必要のないソフトウェア・ライセンス。しかし、ライセンスを持っていればOKEの動作を自分で細かく調整でき、より深く「ZEUS」の世界を楽しむことができるようになります。是非とも取得するよう頑張ってください。

戦術マップのヒント

作戦指令に応じた部隊編成

作戦を遂行する前には必ず作戦指示を受けるはずです。ここでは、作戦内容だけでなく、作戦を成功に導くために必要な情報も与えられます。指令内容を的確につかみ、作戦に応じた有効な部隊編成をおこないましょう。

敵は多数で包囲せよ

戦術マップから戦闘に参加するのは、攻撃を受けたユニットおよびその周囲6ヘックスに存在するユニットです。できる限り多くの味方ユニットで敵の周囲を囲むようにして攻撃することで戦闘を有利に進められるでしょう。

障害物を有効に使え

狭い地形や障害物の多いマップは、ユニットを広く展開するのには向きません。しかし、逆にうまく利用することで戦闘に参加する敵のユニットを減らすこともできます。有利なポジションを確保し、少ない戦力でも効率よく戦いましょう。

修理・補給を活用せよ

キャリアには、機体の修理と弾薬などの補給の機能があり、自軍のターンに自動的に使用されます。ただし、効果を受けるのは搭載されているユニット（修理と補給）と、キャリアに隣接しているユニット（補給のみ）だけです。ダメージを受けたOKEは早めにキャリアに搭載して回復を図りましょう。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。